PC WORLD KOMPUTER extra

nr 4/99 Indeks 355275 ISSN 1507-7640

cena 19.90 zł

Najśmieszniejsza gra logiczna na świecie

GRUNTZ

gra dla Ciebie!

pełna wersja:

kilometry labiryntów

tony łamigłówek

45 fascynujących poziomów

GRA BEZ PRZEMOCY

MONOLITH PRODUCTIONS

2 PERełKI już w sklepach!

FLOJD

CENA 69zł

Potężna (4 kompakty!) gra przygodowa, dowcipna i humorystyczna, ale posiadająca też i mroczniejsze momenty. Flojd zawiera akty zdrady, intrygi, rebelii, a nawet trochę przebierania się w kobiecie ciuszki. Życie Flojda, zwykłego, by nie rzec: podrzędnego Grenelona pewnego dnia zmienia się całkowicie, gdy tajemnicza Dolores prosi go o doręczenie zwykłej przesyłki. Co prawda przesyłka oczywiście nie jest zwykła, a Dolores jest ściganą po wszechświecie rewolucjonistką, ale w porównaniu z późniejszymi wydarzeniami to i tak bułka z masłem.

Animacje renderowane za pomocą superstacji graficznych Silicon Graphics, 16-bitowy dźwięk stereo i fabuła epickich proporcji przenoszą gry przygodowe do kompletnie nowej galaktyki, a osiemdziesiąt różnych lokacji i sześć tysięcy linii dialogowych każdego gracza uczynią szczęśliwym bez potrzeby użycia niedozwolonych środków chemicznych.

Pomyśleć, że rebelia jeszcze nigdy nie wyglądała tak żAłośNiE...

Twoje przeznaczenie: od zera do bohatera.
Twoje imie: Flojd.

4 CD

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski
CODA

SKLEPY FIRMOWE „WARNET"
Radom, ul. Witolda 6/8, tel. 0-48 360 00 70
Siedlce, ul. 3 Maja 23, tel. 0-25 63 227 57
Warszawa, ul. Mokotowska 71, tel. 629 63 39

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

Simon the Sorcerer II

W wyniku knowań złego czarnoksiężnika Sordida pozornie zwyczajny nastolatek Simon trafia do krainy pełnej elfów, goblinów i brzydkich księżniczek. Czym można by się przejąć - zwłaszcza brzydkimi księżniczkami - gdyby nie to, że gra pełna jest humoru w najlepszym wydaniu, a jej twórcom najwyraźniej przyświecał niecny cel, aby grę raz na jakiś czas trzeba było przerwać ze względu na nieprzerwany, gwarantowany atak śmiechu. Wszystko to polane sosem pięknej, ręcznie rysowanej grafiki z mnóstwem animacji. No i oczywiscie, Simon mowi banko... eee... po polsku.

CENA 29,95 zł

Atakuj sklepy: **EMPiK**, **ExtraPole**, **MediaMarkt**, **Vobis**, **Warnet** oraz wszystkie inne dobre sklepy z grami. Sprzedaż wysyłkowa: **SoftBox** (0-22) 636 90 24

Na dobry początek

Drogi Graczu! Czy nie masz już dość ciągłego rozchlapywania potworów po ścianach za pomocą szybkoobrotowego działka? Czy nie znudziło Ci się rozbijanie kolejnych samochodów na drzewach oraz częste i gwałtowne kontakty z ziemią w symulatorach lotniczych? A może, zniechęcony ciągłymi niepowodzeniami polskiej reprezentacji piłki nożnej, pozbyłeś się z domu wszystkich gier sportowych?

Pewnie tak, skoro zdobyłeś wydanie specjalne PC World KOMPUTER w całości poświęcone jednej tylko grze – „Gruntz". Piszemy tylko o niej, bo ma w sobie coś niezwykłego. Nie jest to ani kolejna strzelanina FPP, ani strategia czasu rzeczywistego RTS, ani gra sportowa, ani nawet symulacja samolotu, motocykla czy samochodu. Mnie, a właściwie nas wszystkich, ujęło w „Gruntz" to, że dosłownie zabójczym humorem tryska gra... logiczna. Tak, „Gruntz" to gra logiczna, jak przed laty „The Incredible Machine", „Lemmings" czy nieco nowsze „Worms". Ale jeszcze lepsza, zabawniejsza i bardziej wyrafinowana.

Co więcej, nie da się ona rozegrać „od deski do deski", a potem rzucić w kąt jak jakaś przygodówka. Jeżeli przejdziesz wszystkie poziomy gry sam (a nie nastąpi to szybko), to zawsze możesz zagrać przeciwko znajomemu lub zaprojektować własne poziomy, z czym zresztą związany jest konkurs w tym wydaniu PC World KOMPUTER EXTRA.

Kilka słów wyjaśnienia na temat tego, czym lub kim są Grunty. Otóż są to nadzwyczaj sympatyczne stworki z jednym zębem (tę cechę odziedziczyły po dziadku), trochę infantylne, ponad wszystko kochające zabawę i zabawki. Do rozmnażania się służą im rurki do napojów oraz kuchenki „Gruntofalowe". (A co, pewnie myślałeś, że przynoszą je bociany?) Nie umierają, a jedynie zmieniają się w kałużę bezkształtnej masy. Tę masę odsysają rurką i pieką z niej nowego, zdrowego Grunta. Resztę szczegółów o ich życiu poznasz w dalszej części tego numeru.

Aha, i jeszcze jedno. Na dołączonej do pisma płycie CD znajdziesz pełną wersję „Gruntz". Możesz w nią grać sam, z przyjaciółmi przez sieć i modem lub nawet z wielotysięczną rzeszą internautów. W każdym z tych przypadków, będziesz stracony dla otoczenia na dłuższy czas.

Dobrej zabawy życzy Redakcja.

PC WORLD KOMPUTER

www.pcworld.com.pl

Kazimierz Szot – prezes zarządu
Krzysztof Matey – wydawca

Redakcja: **Lech Zdanowicz** – redaktor naczelny; **Beata Brzeg-Wieluńska** – sekretarz redakcji; **Piotr Liszewski** – redaktor; **Joanna Cierkońska** – korekta; **e-mail:** pcwk@idg.com.pl; **Reklama:** **Renata Święcka** – kierownik (022) 611 08 97; **Małgorzata Brudniak** – szef biura reklamy (0 22) 611 08 90; **e-mail:** reklama@idg.com.pl; **Marketing:** **Agnieszka Cybulska**; **e-mail:** marketing@idg.com.pl; **Dział Produkcji:** **Renata Wardecka** – kierownik; **e-mail:** produkcja@idg.com.pl; **Emma Kudokas** asyst. ds. techn. (0 22) 611 08; **Dział Wydawniczy:** **Włodzimierz Duszyk** – kierownik; **Beata Kołecka** – kolportaż (0 22) 611 08 71; **Izabella Milke** – kolportaż (0 22) 611 08 73; **Opracowanie graficzne:** Studio Nowe Media; **Krzysztof Pietrasik** – dyrektor artystyczny; **Mariusz Rybak** – skład i łamanie; **Okładka:** Tomek Wojciechowski; **Adres wydawcy:** 04-228 Warszawa, ul. Tytoniowa 20; tel. (0 22) 611 08 00, faks (0 22) 611 08 88; komertel 3912 1390; **Druk:** ORKLA MEDIA MAGAZINES sp. z o. o. Bydgoszcz ul. Ołowiana 10

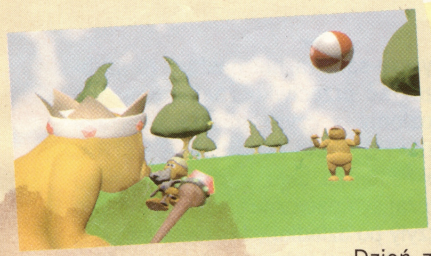
IDG Poland S.A.

ISSN 1507-7640

JAK SIĘ TO WSZYSTKO ZACZĘŁO

Piotr Liszewski

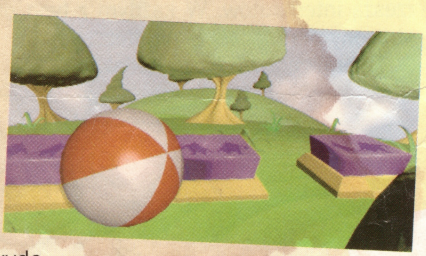
Był to kolejny nieźle się zapowiadający ranek w krainie Groan. Król i jego klan Gruntów przebywali na malowniczym wzgórzu, bawiąc się zabawkami. Król dał sobie mały urlop od obowiązków, mógł się więc cieszyć resztą dnia wspólnie z poddanymi. Jeden z nich, niejaki Grumley, dostał właśnie nową piłkę plażową i radośnie się nią bawił na wzgórzu.



Dzień zapowiadał się nieźle do czasu, gdy piłka potoczyła się w krzaki. Szukając jej w gęstwinie, Grumley odkrył trzy dziwne, fioletowe przyciski wystające z ziemi. Nie mając pojęcia, do czego służą, zawołał pozostałe Grunty, aby je obejrzały, po czym spokojnie wrócił do swojej zabawy.

Tajemnicze fioletowe przyciski

Nikt z Gruntów nigdy nie widział niczego podobnego do fioletowych przycisków. Król był bardzo ciekaw, do czego służą, rozkazał więc Grumleyowi, Grimleyowi i Gromleyowi skoczyć na nie. Na komendę króla Grimley i Gromley skoczyli. Jak się zapewne domyślasz, nic się nie wydarzyło, bowiem zajęty piłką plażową Grumley nie wykonał rozkazu króla i nie skoczył na trzeci przycisk.



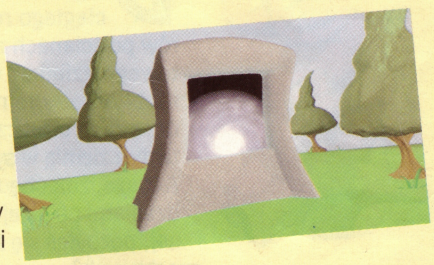
Zauważywszy to, król wrzasnął, chcąc przywołać go do porządku, jednak Grumley udawał głuchego i dalej się bawił. Król wściekł się niebywale i zdzielił go berłem tak, że Grumley z wrażenia wskoczył na przycisk, upuszczając piłkę.

Zagruntowani

Król ani jego klan nie przypuszczali, że niedaleko, między drzewami kryje się i obserwuje ich wataha złych Gruntów, znanych jako Zagruntowani. Należy dodać, że typowy dzień Zagruntowanych składał się z pracy, szkolenia w sztuce walki i znów pracy. Nie cierpieli króla i jego klanu za to, że ciągle się bawili zabawkami. Wiedząc, że król ani żaden z jego poddanych nie mają broni, przywódca Zagruntowanych zdecydował się znienacka zaatakować bezbronnych Gruntów. Uzbrojeni po zęby Zagruntowani tylko czekali na komendę do ataku.

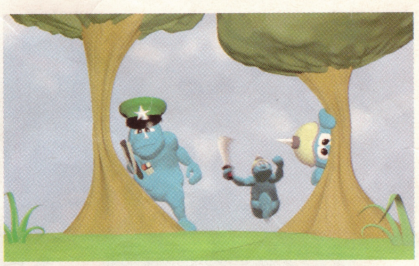
Magiczny portal

Upuszczona przez Grumleya piłka potoczyła się dalej i dalej, w kierunku dziwnej kamiennej budowli, której nikt przedtem nie zauważył. Gdy wszystkie trzy przyciski zostały wciśnięte, frontowa ściana budowli zaczęła się otwierać, odkrywając magiczny portal. Gruntom opadły szczęki. Jednego dnia odkryli dwie tajemnicze rzeczy, których istnienia nikt przedtem nawet się nie domyślał! Wszystkie Grunty stały urzeczone, wpatrując się w pulsujące światło portalu. Wróć! Nie wszystkie. Grumley pobiegł za kozłującą piłką w kierunku budowli. Nie zdążył jednak jej złapać, bo z cichym sykiem znikła w otchłani portalu. Nie namyślając się długo, zanurkował w ślad za nią.



Konflikt

Widząc, że król i jego poddani nadal się wpatrują w światło portalu, przywódca Zagruntowanych wydał komendę do ataku. Jego banda rozbiegła się we wszystkich kierunkach. Król i poddani, całkowicie zaskoczeni, stanęli przed koniecznością poddania się. Jednak w ostatniej chwili, chcąc się ratować od niechybnej zagłady, zaczęli uciekać ze wzgórza w dół, w kierunku otwartego portalu. Zagruntowani, czując, że zwycięstwo mają już w rękach, rzucili się w pogoń. Gdy dotarli do budowli, król widząc, że nie ma innej drogi ucieczki, rozkazał poddanym wskoczyć w portal i zrobił to sam. Niestety, wielu Zagruntowanych również zdążyło wskoczyć, zanim portal się zamknął.



Droga do domu

Dokąd zabrał ich portal? Czy kiedykolwiek wrócą do domu? A co z Zagruntowanymi? Czy nadal król i jego klan będą musieli uciekać? Tego wszystkiego dowiesz się, grając w „Gruntz".

WYMAGANIA SYSTEMOWE

Komputer
Gra będzie poprawnie działała na komputerze zgodnym z IBM PC, wyposażonym w procesor Pentium 133 lub lepszy i 32 MB pamięci RAM.

System operacyjny
Do uruchomienia gry niezbędny jest system Windows 95 lub 98.

Kontrolery gry
Klawiatura i mysz całkowicie zgodna ze standardem Microsoftu.

Przestrzeń twardego dysku i napęd CD-ROM
100 MB wolnego miejsca na dysku i napęd CD-ROM 4x.

Wideo
Gra wymaga karty graficznej SVGA z co najmniej 2 MB pamięci VRAM, współpracującej ze sterownikami DirectDraw w rozdzielczości 640x480 przy palecie 32K kolorów. Musisz mieć także zainstalowane sterowniki DirectX 6.0 lub późniejsze. (DirectX 6.0 znajduje się na płycie wraz z grą.)

Dźwięk
„Gruntz" będzie pracował z każdą kartą dźwiękową zgodną z Windows.

INSTALACJA „GRUNTZ"

Umieść płytę z grą w napędzie. Jeżeli w Twoim systemie jest włączona funkcja AutoPlay, na ekranie po kilku sekundach pojawi się okno powitalne gry. Postępując zgodnie z instrukcjami na ekranie, zainstaluj grę. Skrót do „Gruntz" zostanie umieszczony w menu *Start* w folderze Monolith Games.

INSTALACJA DIRECTX

„Gruntz" wykryje, czy w Twoim komputerze jest zainstalowany DirectX 6.0 lub późniejszy. Jeżeli go nie masz, zostanie zainstalowany automatycznie wraz grą.

NAWIGACJA PO MENU

Menu główne
Możesz się poruszać po menu gry, używając klawiatury lub myszy. Użyj klawiszy [↑] i [↓], aby przenieść się z opcji do opcji. Wybraną opcję potwierdzaj naciśnięciem klawisza [Enter]. Aby powrócić do menu, naciśnij klawisz [Esc]. Z głównego menu możesz wybrać:

- *Single Player*: gra dla jednej osoby.
- *Multiplayer:* gra dla wielu osób. Rozpoczęcie (host) lub dołączenie do istniejącej gry sieciowej.
- *Optionz:* ustawienia kontrolerów gry, dźwięku, muzyki, obrazu, a także parametrów gry i jej interfejsu
- *Moviez:* pokaz animowanych sekwencji z gry. (Uwaga! Aby obejrzeć sekwencje wideo z kolejnych poziomów, musisz je najpierw ukończyć.)
- *Help:* wyświetla ekran systemu pomocy.
- *Quit:* zostawia Grunty bez Twojej pomocy i wraca do realnego świata

Menu *Single Player*
Z tego menu możesz wybrać następujące opcje:

- *Quick Start:* rozpoczęcie gry od najdalszego etapu, w który grałeś.
- *Questz:* start nowej gry od początku lub od dowolnego ukończonego wcześniej etapu.
- *Battlez:* start nowej gry w trybie Battlez.
- *Load Game:* wczytanie zapisanej wcześniej gry (w trybie Battlez lub Questz).
- *Custom Levelz:* rozpoczęcie gry od zaprojektowanego przez gracza poziomu.

Menu *Multiplayer*
Z tego menu możesz wybrać następujące opcje:

- *Host:* twój komputer będzie serwerem dla gry sieciowej w trybie Battlez.
- *Join:* dołącz do trwającej gry sieciowej

Menu *Optionz*

- *Sound Effectz:* ustawia głośność, wyłącza i wyłącza efekty dźwiękowe.
- *Voicez:* ustawia głośność, wyłącza i wyłącza głosy.
- *Music:* ustawia głośność, wyłącza i wyłącza muzykę w tle.
- *Scroll Speed:* ustawia prędkość przewijania obrazu w grze.
- *Difficulty:* włącza i wyłącza tryb gry Easy (łatwy).
- *Video Resolution:* ustawia rozdzielczość ekranu gry (640x480, 800x600, 1024x768).

ROZPOCZĘCIE GRY

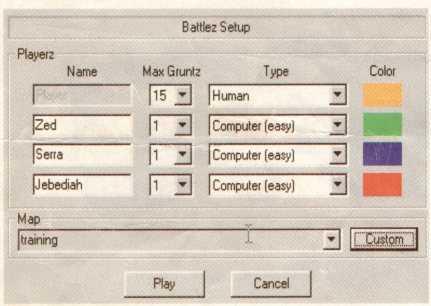
Tryb Questz

Twoim zadaniem jest pomóc Gruntom znaleźć drogę do domu. W tym celu musisz przeprowadzić je przez osiem światów, zbierając cztery fragmenty Kamienia Wymiarów (Warpstone) w każdym z nich. Aby ukończyć poziom, trzeba odnaleźć i przynieść zniecierpliwionemu królowi fragment Kamienia Wymiarów.

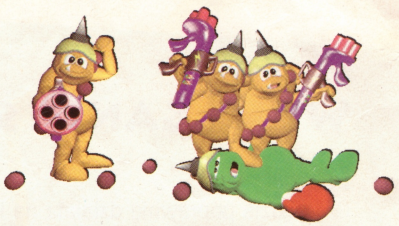
Do wykonania misji będą Ci potrzebne różne narzędzia (Toolz) i zabawki (Toyz), które Twój Grunt może znaleźć, przenosić i używać. Kiedy przyniesiesz cztery fragmenty Kamienia Wymiarów, król złoży kawałki i tym samym otworzy ponadwymiarowe przejście do następnego świata. Na każdym poziomie, jeżeli stracisz fragment kamienia lub nie będziesz miał wystarczającej liczby Gruntów do wykonania misji, będziesz musiał skapitulować i rozpocząć poziom od początku.

Tryb Battlez

Celem tej gry jest zdobycie wrogich fortów i jednocześnie obrona własnego przed atakami wrogich Gruntów. To byłoby proste, gdyby wróg był miły i pozwolił Ci zająć swój fort. Niestety, wróg nie jest miły.



Ważne! *Zalecamy ukończenie wszystkich poziomów treningowych w trybie gry Questz, zanim zaczniesz grać w trybie Battlez. Battlez wymagają perfekcyjnego opanowania zarówno prowadzenia Gruntów, jak i przedmiotów przez nie używanych. Bez podstaw ani rusz.*



Multiplayer

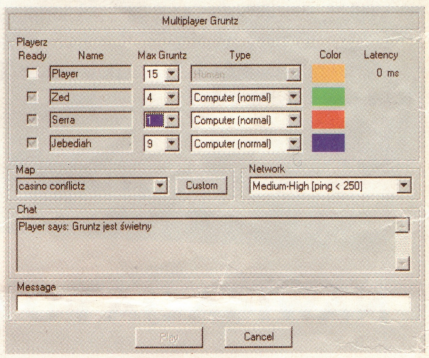
Opcja *Multiplayer* umożliwia grę sieciową z maksymalnie czterema osobami w trybie Battlez. Każdy z czterech slotów może być kontrolowany przez człowieka lub komputer.

Tryb wspólny (spawn mode)

„Gruntz" umożliwia jednoczesną grę sieciową czterem osobom, mającym zainstalowaną na swoich komputerach grę, a tylko jedną płytę CD-ROM. Gdy uruchomisz grę bez płyty w napędzie CD-ROM, „Gruntz" uruchomi się w trybie wspólnym, w którym będziesz się mógł podłączyć jedynie do trwającej gry sieciowej, której serwer korzysta z oryginalnej płyty CD-ROM.

Jakość połączeń

Wydajność gry sieciowej zależy głównie od jakości i szybkości połączeń między komputerami. Jeżeli na przykład połączenie między dwoma komputerami jest wolne (duży ruch w sieci, zła jakość łączy, zakłócenia itp.), możesz obserwować częste zawieszenia akcji w grze i załamania dźwięku. „Gruntz" wymaga połączenia przez modem minimum 28.8 kbps.



UŻYWANIE MYSZY

Większość czynności w grze wykonuje się za pomocą myszy.

Przesuwanie ekranu

Gdy przesuniesz kursor myszy do krawędzi pola gry, obraz automatycznie przesunie się w tym kierunku, chyba że właśnie dotarłeś do granicy „świata" gry.

Lewy przycisk myszy

Lewy przycisk myszy jest używany do wybierania Gruntów i/lub wydania polecenia, by użyły narzędzia lub zabawki, które niosą.

Prawy przycisk myszy (ruch, marsz lub atak)

Jeżeli wybrałeś jednego lub grupę Gruntów, klikając prawym przyciskiem myszy na niezajętym terenie, zmusisz ją do marszu. Jeżeli klikniesz Zagruntowanego – Twój Grunt go zaatakuje.

INTERFEJS

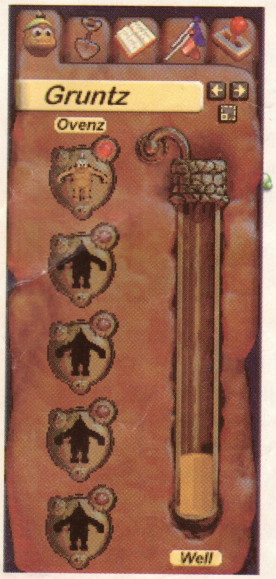
Podczas gry ekran monitora jest podzielony na dwie sekcje: obraz główny i okno narzędziowe.

Obraz główny

Jest na nim przedstawione pole walki. Możesz wybrać Grunta, najeżdżając na niego kursorem i klikając lewym przyciskiem myszy. Jeżeli Grunt (lub grupa) zostanie wybrany, naokoło niego pojawi się czerwone kółko, co oznacza, że jest gotowy do wykonywania zadań.

Okno narzędziowe

W tej części ekranu zawarte są wszystkie informacje na temat stanu gry. Jest to także doskonałe miejsce do pozyskiwania nowych Gruntów i przedmiotów w czasie gry. Okno narzędziowe zostało podzielone na strony.

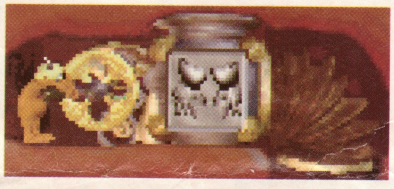


Strona Gruntów („Gruntz")

Strona zawiera Goo Well oraz kuchenkę gruntofalową. Go Well to specjalny pojemniczek, w którym zbiera się płynny materiał do uformowania nowych Gruntów. Kuchenka jest nastawiona na ekspresowy wypiek stworków – ostrożnie, aby się nie poparzyć, można z niej przenieść dobrze wyrośniętego i wypieczonego Grunta na pole gry.

Strona zasobów (Resourcez)

Stąd możesz pobrać nowe narzędzia i zabawki lub cegły, które następnie przekazujesz znajdującym się na placu boju Gruntom.



Grunt Machine

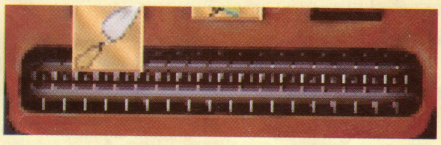
Grimley używa tej maszyny do produkcji cegieł, zabawek i narzędzi. Niestety, jest on strasznym śpiochem i gdy go potrzebujesz, zwykle śpi. Można go jednak obudzić. W trybie Questz służy do tego megafon, który można znaleźć na polu gry. Natomiast w trybie Battlez Grimley jest cały czas na nogach i produkuje losowo różne przedmioty, jednak po wyprodukowaniu każdej sztuki ucina sobie krótką drzemkę.

Ikona „Następny przedmiot"

Powiadamia Cię o następnym przedmiocie, który wyprodukuje Grimley, gdy go obudzisz.

Ikona przedmiotu

Symbolizuje produkt, który wyszedł z maszyny. Przeciągnij myszą ikonę przedmiotu na Grunta znajdującego się na polu gry – w ten sposób dasz mu ów przedmiot.

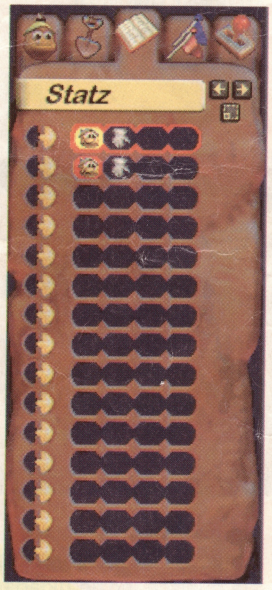


Niszczarka

Jeżeli nie chcesz produktu, który właśnie wyszedł z maszyny, możesz z niego zrezygnować, wrzucając go do niszczarki.

Strona statusu (Statz)

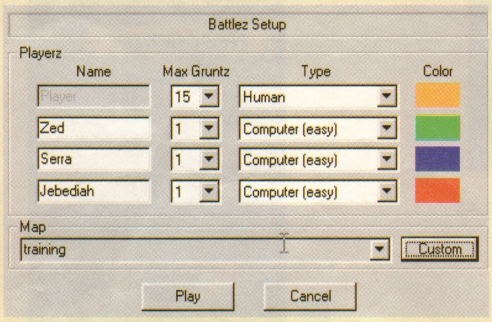
Na tej stronie znajdziesz informacje o wszystkich Gruntach znajdujących się aktualnie na polu gry, ich zdrowiu oraz o niesionych przez nie przedmiotach.



Belki statusu

Na stronie statusu znajdują belki statusu. Na każdej widnieje informacja dotycząca danego Grunta.

- W pierwszym okienku każdej belki znajduje się jego główka. Tło pod nią (zielone, żółte lub czerwone) oznacza stan zdrowia tego stworka. Jeżeli kolor jest zielony, to Grunt cieszy się dobrym zdrowiem, żółty – nie jest źle, ale mogłoby być lepiej, czerwony – stworek jest bardzo słaby i byle wypadek może go zamienić w kałużę kolorowej cieczy. W przypadku anihilacji Grunta w tym okienku pojawi się trupia czaszka.
- Drugie okienko belki zajęte jest przez ikonę narzędzia, które dany stworek niesie (jeżeli je ma).
- Trzecie okienko pokazuje ikonę zabawki, którą ma Grunt.
- Czwarte okienko informuje, w której grupie lub grupach dany Grunt się znajduje. Sam numer oznacza, że stworek znajduje się w grupie o tym numerze. Gwiazdka „*" oznacza, że stworek znajduje się w kilku grupach.
- Jeżeli klikniesz którąś z belek, przeniesiesz się do miejsca, gdzie znajduje się Grunt związany z tą belką.



Strona Battlez (dostępna tylko wtedy, gdy został wybrany tryb Battlez)

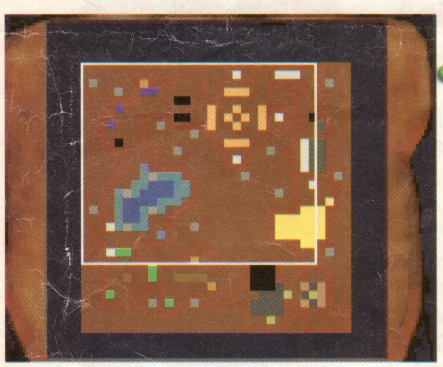
Strona ta informuje Cię o Gruntach znajdujących się w grze, na przykład jakie mają narzędzia i zabawki oraz ile zostało im siły życiowej.

Belki statusu

Spełniają tę samą funkcję jak w przypadku trybu gry Questz, z tym że nie wyświetlają przynależności do grup

Przywódcy (Warlords)

Możesz podejrzeć Grunty każdego z graczy, klikając główkę ich przywódcy.

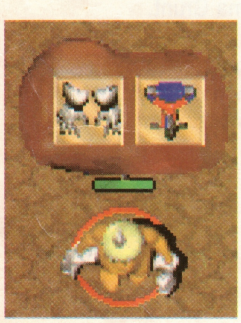


Minimapa

Minimapa daje Ci widok z lotu ptaka na całe pole gry wraz z zaznaczonym jej fragmentem, który jest aktualnie wyświetlany. Grunty Twoje i innych graczy są przedstawione jako kolorowe kropeczki.

Kamień Wymiarów

Na górze Strony gry znajduje się miejsce, gdzie układany jest z czterech kawałków Kamień Wymiarów. Trzeba ułożyć wszystkie elementy kamienia, aby przejść do następnego poziomu.



Opcje akcji

Jeżeli jeden z Gruntów jest wybrany i klikniesz go prawym przyciskiem myszy, pojawi się nad nim chmurka zawierająca opcje akcji dla danego stworka. Z chmurki możesz wybrać narzędzie lub zabawkę, a następnie – klikając lewym przyciskiem myszy pole gry – wydać Gruntowi polecenie użycia przedmiotu w tym miejscu.

Strona gry (Game)

Strona gry w Oknie narzędziowym zawiera menu gry, umożliwiające zapisanie lub wczytanie jej stanu, zatrzymanie, zmiany opcji, wyświetlenie pomocy, wyjście z gry oraz, co może nie jest zbyt humanitarne, unicestwienie wszystkich Twoich Gruntów.

Przycisk destrukcji (Destruct - dostępny tylko w trybie gry Questz)

Jeżeli naciśniesz przycisk destrukcji w czasie gry, wszystkie Twoje Grunty zginą, a król skoczy z fortu w błotko i odejdzie w zaświaty. Używaj tej opcji tylko wtedy, gdy nie masz już możliwości manewru na polu gry lub gdy chcesz opuścić poziom albo jeśli po prostu jesteś sadystą i lubisz patrzeć, jak Grunty piszczą i eksplodują.

Zmienny kursor myszy

Kursor zmienia się zależnie od narzędzia, którego używa dany stworek, a także od tego, nad czym w danej chwili się znajduje.

Normalny (dłoń z palcem wskazującym)

Jeżeli żaden z Twoich Gruntów nie został wybrany lub gdy kursor myszy znajduje się nad obszarem, na którym dany Grunt nie ma nic do zrobienia, przedstawiony jest jako dłoń ze wskazującym palcem.

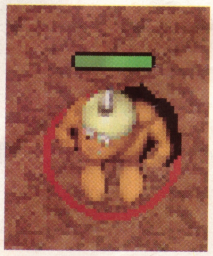
Narzędzie (animowana ikona narzędzia)

Jeżeli wybrałeś Grunta, a kursor myszy znajduje się nad obszarem, gdzie może on użyć narzędzia, kursor zmieni się w animowaną ikonę tego narzędzia. Klikając lewym przyciskiem myszy, spowodujesz użycie go w tym miejscu.

Linia zasięgu broni

Jeżeli wybierzesz Grunta mającego broń o dalekim zasięgu, jak kamienie czy strzelający kapelusz, i wybierzesz jego narzędzie z chmurki z opcjami akcji, między Gruntem a kursorem rozciągnie się linia zasięgu broni. Jeżeli będzie czerwona, to cel jest w zasięgu broni i naciśnięcie lewego przycisku myszy spowoduje strzał. Jeżeli natomiast linia będzie szara, to znaczy, że cel jest poza zasięgiem broni.

Wskaźniki

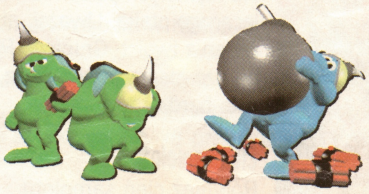


Wskaźnik zdrowia
Nad każdym wybranym stworkiem (lub nad stworkiem podczas walki) pojawia się wskaźnik zdrowia, informujący, ile ran odniósł. Zielony kolor wskaźnika oznacza, że Grunt jest zdrowy, żółty – że jest nieco poobijany, a czerwony – że jest bardzo źle.

Wskaźnik siły
Po użyciu każdego narzędzia Grunt na krótko traci siły. Nad jego głową pojawia się wtedy niebieski wskaźnik siły, który rosnąc określa, jak długo stworek musi odpoczywać, zanim będzie mógł użyć narzędzia ponownie. Jest to szczególnie ważne podczas walki, bo jeśli Twój Grunt będzie musiał długo odzyskiwać siły, wróg może go zamienić w bezkształtną kałużę.
Na przykład po użyciu metalowych rękawic, w walce lub do rozwalania skałek, Grunt potrzebuje około trzech sekund na zregenerowanie sił (aż wskaźnik siły „napełni się" niebieskim kolorem). Może natomiast cały czas się poruszać i nie wydłuża to okresu regeneracji.

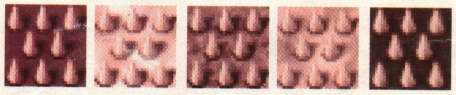
Wskaźnik zabawki
Grunty uwielbiają zabawki, ale szybko je niszczą. Kiedy Grunt się bawi, nad jego głową pojawia się różowy wskaźnik wytrzymałości zabawki. W miarę jej zużycia wskaźnik się zmniejsza. Kiedy dojdzie do końca, zabawka jest zepsuta. Różne zabawki mają różną wytrzymałość. Jedne zużywają się szybko, inne dużo wolniej.
Grunt, który zacznie się bawić zabawką, robi to do samego końca (końca dla zabawki), chyba że zostanie uderzony lub trafiony przez innego Grunta.

Wskaźnik skrzydeł
Grunty mogą latać, jeżeli znajdą skrzydła. Jest to jednak narzędzie o określonym czasie użytkowania i podobnie jak zabawki ulega zużyciu. Poziom zużycia skrzydeł wskazuje szary wskaźnik nad głową latającego Grunta. Gdy wskaźnik dojdzie do końca, stworek spadnie. Niestety, nie można regenerować wytrzymałości skrzydeł. Jedyny sposób na wydłużenie czasu latania to znalezienie drugiej pary skrzydeł.

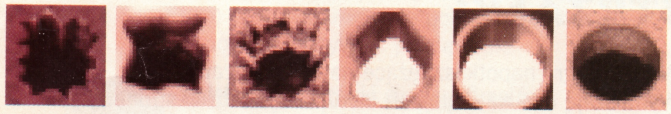


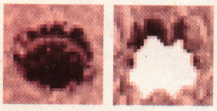
NIEBEZPIECZEŃSTWA

W grze czeka na Grunty wiele zagrożeń dla ich zdrowia, a nawet życia. Powinny tego w miarę możliwości unikać.



Kolce
Kolce to ostre kawałki metalu wystające z ziemi. Grunty, które chodzą po kolcach, tracą zdrowie. Im dłużej Grunt będzie stał na kolcach, tym więcej zdrowia straci. Jeżeli musisz przejść przez pole kolców, zrób to tak szybko i zwinnie, jak to możliwe.
Jedynie w grawitacyjnych butach można chodzić po kolcach, nie tracąc zdrowia.



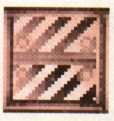


Dziury
Dziury w ziemi są bardzo niebezpiecznymi pułapkami. Nieuważne Grunty czasem w nie wpadają, co zawsze się kończy ich śmiercią. Najlepszy sposób na dziurę w ziemi to ją zasypać, do czego jednak niezbędna jest łopata. Mając skrzydła, stworek może przelecieć nad dziurą.

Olbrzymie kolce
Są to pokaźnych rozmiarów kolce wystające z ziemi. Gdy nieuważny Grunt odziany w nadmuchiwaną kaczkę spróbuje przejść pomiędzy nimi – kaczka pęknie. Poza tym, olbrzymie kolce nie są zagrożeniem dla życia Gruntów

Gejzery lawy
Wypełnione lawą małe dziury w ziemi nie są niebezpieczne, jeśli się na nie nie wchodzi. Jeżeli musisz nad nimi przejść, zrób to wtedy, kiedy nie wypływa z nich lawa. Mogą bowiem upiec Grunta na chrupiąco.

Świece urodzinowe
Wystające z ziemi cztery małe świeczki mają tę brzydką cechę, że od czasu do czasu wysuwają się i zapalają, co może nieuważnego Grunta upodobnić do kiełbaski z grilla. Można po nich przejść, gdy są schowane.



Drzwi-pułapki
Znajdują się zwykle w ziemi i na zmianę otwierają się i zamykają. Grunt może bezpiecznie nad nimi przejść, jeśli są zamknięte, w przeciwnym wypadku wpadnie do dziury i już po nim.

Elektrody
Elektrody także leżą na ziemi. Można po nich bezpiecznie przejść, gdy nie płynie przez nie prąd. W przeciwnym wypadku Grunt zginie.

Gejzery z piłką golfową

Są to małe dziury w ziemi, z których co jakiś czas wyskakuje piłka golfowa zabójcza dla Grunta, który w takiej chwili stał na gejzerze.

Gejzery kwasu

To także małe dziury, z których wycieka coś nieprzyjemnego. Tym razem jest to kwas. Zetknięcie z nim będzie dla Grunta ostatnią rzeczą w życiu, z którą się zetknie. Przejść można tylko wtedy, gdy kwas nie wypływa z gejzeru.

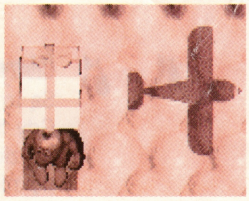
Toczące się kule

Duże obiekty wykonane z różnych materiałów, najczęściej toczące się tam i z powrotem, są w stanie sprasować każdego gapowatego Grunta, jaki się pojawi na ich drodze. Dosyć łatwo jednak je ominąć, zwłaszcza że toczą się wolno. Niekiedy, usuwając drogi przeszkodę, można zmienić tor kuli i skierować ją na wroga.

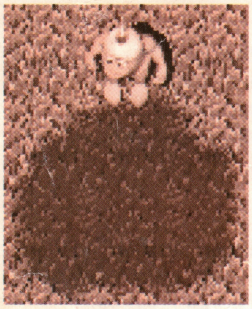
Cień ptaka

Na niektórych poziomach zobaczysz na ziemi cień lecącego ptaka. Uważaj, aby nie znalazł się w nim żaden z twoich Gruntów. Ptak bowiem zrobi wtedy bardzo nieprzyjemną rzecz, która Grunta przygniecie. A to bardzo duży ptak...

Cień samolotu



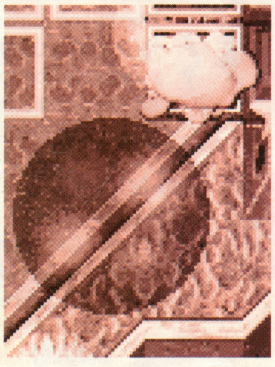
Również cień samolotu nie jest bezpieczny. Może się bowiem zdarzyć, że nieszczęśliwym zbiegiem okoliczności na stojącego w cieniu samolotu stworka spadnie duża paczka (poczty lotniczej) i skompresuje go do grubości znaczka pocztowego.



Cień chmury burzowej

W czasie burzy nie powinno się stawać pod drzewem ani też w cieniu chmury. Gdy jakiś Grunt nie posłucha tej rady, może go oświecić piorun, co jednak dla zainteresowanego skończy się tragicznie.

Cień UFO



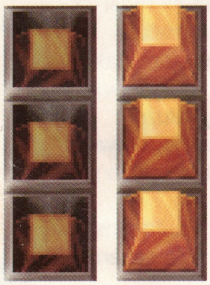
Nie zabrakło też motywu science fiction. Przebywanie w cieniu UFO nie szkodzi Gruntowi, ale może mu zaszkodzić promieniowanie statku obcych, powodując jego przejście w stan ciekły.

Reflektory szukające gwiazd

Może Grunty nie mają specjalnego talentu muzycznego, ale gdy znajdą się w świetle reflektorów, ich rozrywkowe „ja" bierze górę, dostają mikrofon i śpiewają karaoke. Ze względu na dosyć specyficzne wykonanie utworu są szybko zdejmowane ze sceny (zapadają się pod ziemię) i wypadają z gry.

Kuchenny szlam

Koszmar gospodyń domowych nęka także Grunty. Gdy nieuważnie dotkną paskudztwa, z obrzydzenia zamieniają się w bulgocząca kałużę.



PIRAMIDY

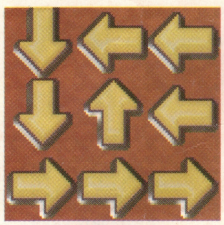
W grze Grunty natkną się na kilka rodzajów piramid, które chowają się lub wysuwają spod ziemi. Kiedy piramida się wysunie, stworek ma zatarasowaną drogę i przejdzie tylko wtedy, gdy piramida jest schowana. Spotka go natomiast tragiczny koniec, jeśli stanie na schowanej piramidzie, a ona zacznie się wysuwać. Kolor piramid zwykle jest taki sam jak przełączników nimi sterujących.

MOSTY

Mosty umożliwiają Gruntom przejście przez wodę, lawę i inne niebezpieczne tereny. Są mosty stałe – po nich można przechodzić bezpiecznie, oraz znikające – tu trzeba uważać. Grunty są na tyle mądre, że nie będą próbowały wejść na most, który zniknął. Ale gdy jakiś Grunt znajdzie się na moście, a ten zniknie, skończy się to niebywale smutno. Napotkasz też mosty o słabej konstrukcji, które zawalą się w chwilę po przejściu Grunta. Mosty są zwykle sterowane przez umieszczone w pobliżu nich przyciski.

STRZAŁKI

W trakcie gry napotkasz leżące na ziemi strzałki. Wymuszają one na Gruntach kierunek marszu w stronę, w którą są skierowane.



Pojedyncze strzałki

Nigdy nie zmieniają położenia. Gdy Grunt wejdzie na nie, musi iść w tym kierunku, który wskazują.

Dwukierunkowe strzałki

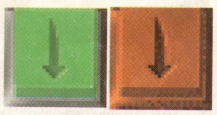
Strzałki wskazują zwykle dwa kierunki, ale tylko jeden jest aktywny. Kierunek można zmienić, naciskając leżący w pobliżu żółty przycisk.

PRZEŁĄCZNIKI

Przełączniki to duże przyciski wystające z ziemi. Zazwyczaj można je uaktywnić, stawiając na nich Grunty, lub przetaczając po nich kulę. Jest sześć typów przełączników i aby zrozumieć ich działanie, można przed przystąpieniem do właściwej gry przejść czwarty poziom treningowy.

Zielone i czerwone przełączniki stałe

Przełączniki te chowają lub wysuwają pojedyncze grupy zielonych albo czerwonych piramid. Oznaczone są zygzakowatą strzałką. Kiedy Grunt wejdzie na taki przełącznik, związane z nim piramidy schowają się lub wysuną i pozostaną w takim stanie nawet po zejściu stworka z przycisku. Ponowne wejście na przycisk spowoduje zmianę pozycji piramid.

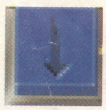


Zielone i czerwone przełączniki niestałe

Oznaczone są prostą strzałką skierowaną w dół. One także chowają lub wysuwają kolorystycznie związane z nimi grupy piramid, które jednak po zejściu Grunta z przycisku powracają do pierwotnego stanu.

Niebieskie przełączniki stałe

Oznaczone zygzakowatą strzałką działają podobnie jak zielone i czerwone przełączniki, ale zamiast piramid podnoszą lub opuszczają mosty. Ponowne wejście na przycisk powoduje zmianę pozycji mostów.



Niebieskie przełączniki niestałe

Wciśnięte, podnoszą lub opuszczają mosty, ale gdy Grunt zejdzie z takiego przycisku, most powraca do pierwotnej pozycji.

Czarne przełączniki z jedynką

Oznaczone cyfrą 1 czarne przełączniki sterują grupami czarnych piramid – naciśnięte podnoszą je lub chowają. Ich działanie ich jest nieodwracalne, czyli raz naciśniętego przycisku nie da się ponownie użyć.

Srebrne przełączniki czasowe

Oznaczone rysunkiem tarczy zegara przyciski chowają grupy srebrnych piramid na określony, inny dla każdego przełącznika czas. Po upływie tego czasu piramidy się podnoszą i trzeba ponownie uaktywnić przełącznik.

Fioletowe przełączniki dla grup Gruntów

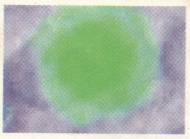
Spotkasz także fioletowe przełączniki z rysunkiem dwóch figurek Gruntów. Oznacza to, że do ich uaktywnienia potrzeba dwóch lub więcej Gruntów. Przełączniki sterują grupami fioletowych piramid. Ponowne wejście na przycisk choćby jednego Grunta powoduje powrót piramid do pierwotnej pozycji.

Pomarańczowe przełączniki „góra-dół"

Przełączniki te (z rysunkiem dwóch pionowych strzałek wskazujących przeciwne kierunki) sterują grupami pomarańczowych piramid. Uaktywnienie ich powoduje schowanie się niektórych piramid i wysunięcie innych. Ponowna aktywacja zmienia ten stan.

Sekretne przełączniki (tylko w trybie Questz)

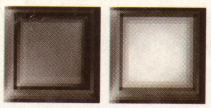
Trudno powiedzieć, co się stanie po ich uaktywnieniu. Najczęściej odsłaniają jakiś sekret (na przykład tajne przejście lub nowe narzędzie), ale na krótko. Musisz zatem uważnie obserwować, co się wokół dzieje po naciśnięciu przycisku.



TELEPORTERY

Jeżeli Grunt wejdzie w teleporter, to zostanie przeniesiony do nowego miejsca na mapie. Napotkasz trzy typy teleporterów: zielone, których możesz używać wielokrotnie, niebieskie – jednorazowego użytku, oraz czerwone, które są aktywne tylko przez pewien czas.

DETEKTORY NACISKU



Detektory nacisku (występują tylko w trybie Questz) sterują piramidami w biało-czarną kratkę. Postawienie Grunta w polu detektora, spowoduje jego uaktywnienie i podświetlenie. Zwykle obok siebie znajduje się kilka detektorów i aby schować piramidy, należy uaktywnić wszystkie.

Zwykłe detektory nacisku

Uaktywniają i podświetlają się z chwilą, gdy staną na nich Grunty.

Specjalne detektory nacisku

Są oznaczone ikoną narzędzia lub zabawki, w którą musi być wyposażony Grunt, stając na jednym z nich. Grunt nie mający dokładnie tego przedmiotu nie uaktywni detektora.

SEKRETY

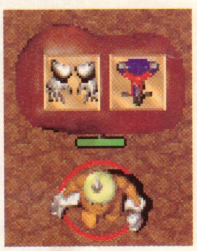
Możesz je znaleźć po uaktywnieniu sekretnego przełącznika. Zwykle są to litery W, A, R, P oraz złote monety, które przysporzą ci wielu punktów. Niestety, znajdują się zwykle w bardzo trudno dostępnych miejscach i trzeba się nieźle nagłówkować, aby do nich dotrzeć.

NARZĘDZIA

Grunty używają narzędzi do atakowania wroga oraz do innych specjalnych zadań. Poniżej znajdziesz dwadzieścia dwa narzędzia, które mogą znaleźć Twoje Grunty na drodze do domu. Wszystkie narzędzia, z wyjątkiem magicznych różdżek i Kamienia Wymiarów, mogą być użyte do zaatakowania Zagruntowanego, ale kilka ma także inne zastosowania i właściwości.

Opcje akcji

Chcąc użyć jakiegoś narzędzia do zaatakowania wrogiego Grunta, upewnij się, że Twój Grunt ma to narzędzie aktywne. W tym celu wywołaj opcje akcji (chmurka nad Gruntem) i wybierz narzędzie z okienka.



Bomba

Są duże i okrągłe, najczęściej służą do rozbijania cegieł i innych obiektów oraz wrogich Gruntów. Stworek z bombą ma straszną moc niszczenia (o wiele większą, niż by chciał). Na Twoją komendę pobiegnie we wskazane miejsce i zdetonuje bombę. Eksplozja zniszczy każdego Grunta, cegłę i inne obiekty znajdujące się w niewielkim promieniu rażenia wybuchu.

Bumerang

Jest bronią dalekiego zasięgu i może być użyty wyłącznie w celu zaatakowania wrogiego Grunta. Grunt uzbrojony w bumerang może trafić kilku Zagruntowanych naraz, lecz jeżeli nie będziesz ostrożny, możesz trafić także swojego Grunta. Grunt, który rzucił bumerang, powinien stać w miejscu, aby złapać wracającą broń.

Rękawice bokserskie

Broń krótkiego zasięgu, której możesz użyć do zaatakowania wroga. Pomimo że siła rażenia rękawic jest niewiele większa niż goła pięść, to broń ta ma bardzo interesującą właściwość: uderzony Grunt zostaje odepchnięty o krok do tyłu. Jest to istotne zwłaszcza wtedy, gdy za nim znajduje się dziura, wulkan, kolce czy woda.

Maczuga

Maczuga to także broń krótkiego zasięgu. Jej siła rażenia jest większa niż zbrojnych rękawic czy łopaty, ale mniejsza niż miecza.

Zbrojne rękawice

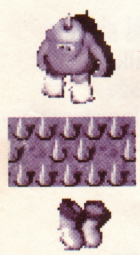
Są bardzo duże i metalowe, służą do rozbijania cegieł, kamieni i innych dających się skruszyć przeszkód. Doskonale nadają się także do obijania wrogich Gruntów. To narzędzie najczęściej używane. Uwaga: rękawice można zepsuć podczas rozbijania zbyt twardych (czerwonych) cegieł.

Zestaw „Mały murarz"

Zestaw składa się z wiaderka z zaprawą oraz kielni. Wprawdzie nie nadaje się to do bicia, ale za to do ustawiania doskonałych murków z cegieł. A taki murek można zburzyć zbrojnymi rękawicami lub bombą. W trybie gry Battlez gracz dodatkowo może stawiać murki z różnokolorowych cegieł (bardziej wytrzymałych na rozbijanie), co znacznie utrudnia przeciwnikowi przebycie na przykład ogrodzenia fortu.

Rurka

Kolejne bardzo ważne narzędzie. Służy do rozmnażania. No, może niebezpośrednio, ale posiadacz rurki wsysa nią kałużę – pozostałość po wrogu. Po chwili z tego, co zebrał, może upichcić nowego Grunta. Prawda, że sprytne? A jakie ekologiczne!



Buty grawitacyjne

Wyglądają modnie i odjazdowo, a poza tym umożliwiają robienie dwóch rzeczy. Po pierwsze, w tym obuwiu Grunt może do woli spacerować po kolcach, nie odnosząc kontuzji, a po drugie, nie cofa się w przypadku uderzenia, na przykład rękawicą bokserską.

Strzelająca czapka

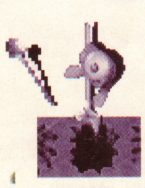
To prawdziwy krzyk, a raczej strzał mody! Olbrzymi hełm z wystającą jak z czołgu lufą, potrafi miotać potężne pociski zdolne w kilka chwil zakończyć żywot wroga. Czapka jest, oczywiście, bronią dalekiego zasięgu. Ma jedną wadę: przeładowanie działa trwa bardzo długo, co skrzętnie potrafią wykorzystać przeciwnicy.

Kamienie

Kamień jest bronią miotaną. Ma mniejszą siłę rażenia i zasięg niż strzelająca czapka, ale za to można nim rzucać częściej niż strzelać z działa. Jest także silniejszy niż bumerang.

Tarcza

Jest tu nawet element zapożyczony z ZOMO! Wspaniała, metalowa bariera ochronna, zwana także tarczą. Zaatakowany bronią krótkiego zasięgu Grunt ucierpi znacznie mniej, chowając się za nią. Mało tego, jak pokaże praktyka, tarczą można nabić wrogowi tęgiego guza.



Łopata

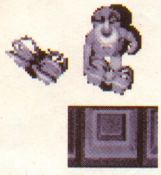
Inne bardzo popularne narzędzie. Za pomocą łopaty można zasypywać dziury lub też je robić. Łopata jest także doskonałą bronią, lepszą od zbrojnych rękawic, choć słabszą niż maczuga.

Działo piłeczkowe

Duże różowe działo strzela piłeczkami. Jest słabsze niż inna broń dalekiego zasięgu, ale za to Grunt trafiony piłeczką zostaje odepchnięty o jedno pole.

Sprężyna
Pozwala skakać bezpiecznie nad pojedynczymi polami kolców, dziur w ziemi czy w mostach. Doskonale nadaje się także do atakowania wrogich Gruntów. Uważaj jednak, jeżeli Grunt wskoczy w duże pole kolców, jego sprężyna pęknie.

Przebranie szpiega
No proszę, wystarczy, że zmieni czapkę, włoży płaszcz i weźmie do ręki lupę, a już stworkowi wydaje się, że jest Sherlockiem Holmesem. Szpieg może wybadać, jakiego typu cegły użyto do zbudowania muru, gdzie ma on najsłabszy punkt oraz co zawiera pudełko z zabawkami.



Bomba zegarowa
To kilka lasek dynamitu połączonych z zegarkiem. Bomba wybucha w kilka sekund po aktywnieniu. Służy do zwalczania Gruntów, rozbijania murów i innych przeszkód.

Nadmuchiwana kaczka
Dzięki niej stworek będzie mógł się bez przeszkód poruszać po wodzie. Jest także doskonałą bronią przeciw wrogim Gruntom. Musisz jednak uważać na kolce, które rozprują nadmuchiwaną kaczkę.

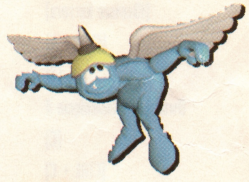
Magiczna różdżka
Magiczna różdżka nie służy do atakowania wrogów, a do rzucania zaklęć o różnym przeznaczeniu, które zależy od koloru różdżki. W trybie Battlez wybór rzucanego za pomocą różdżki zaklęcia jest całkowicie losowy. Uważaj jednak z tym czarowaniem, gdyż każdorazowe użycie różdżki zabiera Gruntowi jedną czwartą energii życiowej.

Miecz
Jest najsilniejszą bronią krótkiego zasięgu i służy wyłącznie do atakowania wrogich Gruntów.

Fragment Kamienia Wymiarów (tylko w trybie Questz)
Celem w każdym „świecie" jest zdobycie czterech elementów Kamienia Wymiarów i dostarczenie ich królowi, który złoży i aktywuje kamień. Grunt niosący fragment musi być bardzo ostrożny, gdyż ciężki kawałek uniemożliwia mu robienie czegokolwiek innego, a w dodatku spowalnia jego marsz.

Miotacz płomieni
Miotacz płomieni, składający się z pojemnika z benzyną zawieszonego na plecach Grunta oraz rury, jest bardzo groźną i skuteczną bronią. Trafiony płomiennym pociskiem stworek ginie od razu. Wyjątkiem są Grunty w strzelających czapkach, które dają im pewną ochronę przed skutkami działania broni dalekiego zasięgu.

Skrzydła
Skrzydła to najbardziej uniwersalne narzędzie. Za ich pomocą Grunt może tworzyć małe tornada, które posyła w kierunku wroga. Gdy tornado trafi w cel, stworek zostaje odrzucony w losowym kierunku. Dodatkowo skrzydła pozwalają przelecieć w dowolne miejsce nad kolcami, dziurami, wulkanami i innymi przeszkodami. Uważaj jednak, bo skrzydła mają określoną trwałość. Jeśli się zużyją, a Grunt w tym czasie będzie w powietrzu, należy się spodziewać nagłego, twardego lądowania. Zatem obserwuj z uwagą wskaźnik zużycia skrzydeł.



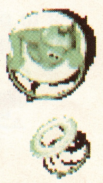
ZABAWKI

Zabawki są stosowane do demoralizacji wroga. Jeżeli na przykład wróg ma znacznie potężniejszą broń od Twojej, możesz mu podarować zabawkę lub podłożyć całe ich pudełko. Zagruntowany zapomni o całym bożym świecie i z zapamiętaniem zacznie się bawić. Nie trwa to jednak wiecznie. Zabawki mają swoją wytrzymałość i po pewnym czasie po prostu się psują, a wtedy wrogi stworek przypomina sobie o wojnie.

W grze napotkasz 10 różnych zabawek

Opcje akcji
Chcąc dać wrogiemu Gruntowi zabawkę, najpierw się upewnij, że ją masz. Informuje cię o tym ikona nad wybranym Gruntem. Kiedy klikniesz go prawym przyciskiem myszy, rozwinie się dymek, z którego przytrzymując naciśnięty lewy przycisk myszy, przeciągnij zabawkę na wrogiego stworka.

Pudełko z zabawkami
Jest to mała kolorowa skrzynka ze znakiem zapytania, zawierająca zabawkę. Położona w dowolnym miejscu zabezpiecza przed wrogimi stworkami: wróg natyka się na takie pudełko i zaczyna nim bawić. Grunty przebrane za szpiegów mogą zmieniać przynależność pudełek.

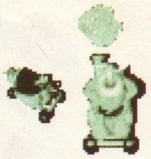


Chodzik
Grunty lubią wracać do wspomnień z dzieciństwa, dlatego z radością zaczną się na nowo uczyć chodzić za pomocą chodzika. Ponieważ są dość ciężkie, chodzik szybko się psuje.

Piłka plażowa
Piłki są bardzo wytrzymałe. Jednak Grunty po chwili normalnej zabawy zaczynają się wygłupiać i skakać na piłce. Piłka pęka, a Gruntowi zostają smętne strzępki. Mimo wszystko, zepsucie piłki zajmuje stworkowi o wiele więcej czasu niż innych zabawek.

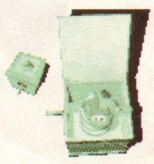
KLAWISZOLOGIA

Klawisz/kombinacja klawiszy	Funkcja
[F1]	Pomoc
[F2]	Zapisz grę
[F3]	Wczytaj grę
[F5]	Szybki zapis gry
[F8]	Szybkie wczytanie gry
[CTRL+M]	Włącz/wyłącz muzykę
[CTRL+S]	Włącz/wyłącz efekty dźwiękowe
[CTRL+V]	Włącz/wyłącz głosy
[Esc]	Rezygnacja z akcji/Opuszczenie gry
[ALT+4]	Wyjście z gry do systemu
[T]	Użyj narzędzia
[Y]	Użyj zabawki
[A]	Strona Gruntz
[S]	Strona Resource (zasoby)
[D]	Strona Statz (status)
[F]	Strona Battlez
[G]	Strona Game
[[]	Przenieś okno statusu na lewo
[]]	Przenieś okno statusu na prawo
[-]	Zminimalizuj okno statusu
[+]	Pokaż okno statusu
[H]	Przejdź do Fortu
[TAB]	Przejdź do przodu odwiedzając kolejne forty
[SHIFT+TAB]	Przejdź do tyłu odwiedzając kolejne forty
[CTRL+SPACE]	Znacz punkty na mapie
[SPACE]	Do przodu według punktów na mapie
[SHIFT+SPACE]	Do tyłu według punktów na mapie
[Backspace]	Usuń bieżący punkt na mapie
[Klawisze kursora]	Przesuń obraz gry
[CTRL + #]	Wejdź do grupy #
[#]	Wybierz grupę #
Dwukrotne naciśnięcie #	Centruj na grupie #
[C]	Centruj na wybranym Gruncie
[CTRL + C]	Kamera na wybranego Grunta
[ENTER]	Pokaż okno rozmowy (chat)/Wyślij wiadomość
[Z]	Zakończ wybieranie Gruntów
[CTRL + lewy klawisz myszy]	Zaznacz/odznacz Grunta
Dwukrotne kliknięcie	Upuść Grunta na pole gry
Klaw.Num 1	Weź narzędzie #1
Klaw.Num 4	Weź narzędzie #2
Klaw.Num 7	Weź narzędzie #3
[NumLock]	Weź narzędzie #4
Klaw.Num 2	Weź zabawkę #1
Klaw.Num.5	Weź zabawkę #2
Klaw.Num 8	Weź zabawkę #3
Klaw.Num /	Weź zabawkę #4
Klaw.Num 3	Weź cegłę #1
Klaw.Num 6	Weź cegłę #2
Klaw.Num 9	Weź cegłę #3
Klaw.Num *	Weź cegłę #4
Klaw.Num .	Zniszcz bieżące narzędzie/zabawkę/cegłę
Klaw.Num 0	Weź wypieczonego Grunta



Gokart

To małe samochodziki, których Grunty używają do wyścigów. Stworek bawi się gokartem, jeżdżąc nim dookoła aż do zepsucia. Samochodziki są najbardziej wytrzymałe ze wszystkich jeżdżących zabawek.



Pozytywka/pajac na sprężynie

To kolorowy sześcian z korbką. Wrogi Grunt bawi się nim, pokręcając korbką. Z pudełka wydobywa się wtedy muzyczka lub wyskakuje pajac na sprężynie. Pozytywką można się bawić dłużej niż skakanką, ale krócej niż piłką plażową.

Skakanka

Skakanka pozwala się stworkowi wyskakać do woli. Zabawa trwa krócej niż z pozytywką, ale dłużej niż z piszczącą maskotką.

Trójkołowiec

Plastikowy, trójkołowy rowerek pozwala Gruntowi pojeździć na nim w kółko. Trójkołowiec zepsuje się jednak wcześniej niż gokart, ale za to później niż Skoczek-Pogo.

Skoczek-Pogo

Skoczek-Pogo to coś w rodzaju kija w kształcie odwróconego krzyża, ze sprężyną na dole i rączkami do trzymania na górze. Grunt staje na tym i zaczyna skakać. Zabawka jest bardziej wytrzymała niż chodzik, ale mniej niż trójkołowiec.

Zwój

Na zwoju są spisane magiczne zaklęcia. Stworek się bawi, stojąc w miejscu i czytając zaklęcia, wywołując tym samym różne zabawne zdarzenia. Zwój znika, gdy Grunt wypowie wszystkie zapisane na nim zaklęcia.

Piszcząca maskotka

To mały kotek – maskotka. Grunt ściska ją, a ona piszczy. Psuje się szybciej niż skakanka, ale wolniej niż jo-jo.

Jo-jo

Jo-jo zatrzymuje wrogiego Grunta najkrócej ze wszystkich zabawek. Czasami jednak każda sekunda, kiedy wróg nie widzi, co robimy, jest na wagę złota.

DOPALACZE

Są to przedmioty na krótko dające Gruntowi, który je znajdzie, jakąś umiejętność lub właściwość. W grze znajdziesz siedem dopalaczy.

Propaganda

Dopalacz propagandy przedstawiony jest jako tabliczka z napisem „Join us". Gdy wrogi Grunt zaatakuje stworka używającego tego dopalacza, zmieni kolor i przyłączy się do niego. Zatem gracz będzie mógł go już kontrolować. Oto co znaczy dobra propaganda.

Dotyk kostuchy

Wrogi stworek, który się odważy zaatakować Grunta używającego tego dopalacza, pada trupem od jednego uderzenia. Nie oznacza to, że Grunt nie odnosi ran.

Niewidzialność
Grunt z dopalaczem niewidzialności jest niewidzialny dla kontrolowanych przez komputer Zagruntowanych oraz dla innych graczy w przypadku gry wieloosobowej. Nadal jest jednak narażony na zranienie się o stałe przeszkody, na przykład kolce oraz wybuchy.

Doping
Wprawdzie w sporcie zabroniony, ale w grze jak najbardziej dozwolony. Tabletka środka dopingującego spowoduje, że Grunt nie będzie się męczył, czyli nie będzie musiał robić przerwy pomiędzy uderzeniami czy rzutami, na przykład kamieniem. Nadal jednak ataki przeciwnika są dla niego niebezpieczne.

Nietykalność
Nietykalny Grunt jest odporny na atak Zagruntowanych, wybuchy i niektóre przeszkody (kolce). Nadal jednak są dla niego zabójcze dziury w ziemi i toczące się kule.

Reagująca zbroja
Ubrany w nią Grunt doznaje o 75 procent mniejszych uszkodzeń, a jednocześnie odbiera atakującemu 75% siły witalnej. Atakujący są w tarapatach.

Superprędkość
Grunt, który zdobędzie ten dopalacz, maszeruje dwukrotnie szybciej. Nadal jednak odnosi wrogie Grunty mogą go zranić.

KLĄTWY

Klątwy występują tylko w trybie Battlez dla wielu graczy. Pozwalają stosującemu je zyskać na czasie w stosunku do przeciwników. Grunt rzucający klątwę jest oznaczony zielonym kółeczkiem. Dostępne są cztery rodzaje klątw.

Czarny ekran
Gdy Grunt gracza użyje klątwy Czarny ekran, pozostali uczestnicy na krótką chwilę stracą obraz na swoich monitorach. Będą mogli wtedy liczyć tylko na minimapę oraz dobrą pamięć wzrokową.

Zwariowane kolory
Rzucenie tej klątwy powoduje losową zmianę kolorów na monitorach konkurentów, co utrudnia im rozpoznanie terenu i poruszanie się po nim.

Zmniejszacz
Bardzo złośliwa, a jednocześnie finezyjna klątwa. Obraz na monitorach dotkniętych nią graczy na krótką chwilę zmniejsza się do rozmiarów małego okienka. Jeżeli przeciwnicy mają słaby wzrok, to przepadli z kretesem i muszą poczekać, aż miną skutki działania klątwy.

Trzęsienie obrazu
Ta klątwa jest prawdziwym arcydziełem sztuki czarnoksięskiej. Gdy ją rzucisz, obraz na monitorach przeciwników przez krótką chwilę skacze. Daje Ci to czas na przygotowanie kolejnych podstępów.

KOLOROWE CEGŁY

W trybie gry Questz wrogie Grunty ustawiają cegły. Twoje stworki także mogą to robić, stosując zestaw „Mały murarz". Jednak prawdziwą moc kolorowych cegieł odkryć można dopiero w trybie Battlez. Cegły w losowo wybranych kolorach są produkowane przez Incredible Gruntz Machine i mogą być przekazane tylko Gruntowi wyposażonemu w zestaw murarski.

Czarna „bombowa"
Najbardziej ponura z wszystkich rodzajów cegieł. Zawiera ukryty ładunek wybuchowy. Skruszenie cegły zawsze powoduje wybuch i rażenie znajdujących się wokół niej obiektów.

Niebieska „teleportowa" (tylko w trybie Battlez)
Gdy Grunt rozbije tę cegłę, zostanie rzeniesiony w losowo wybrane miejsce na polu gry. Niebieskie cegły występują tylko w trybie Battlez.

Złota niezniszczalna
Złota cegła nie da się skruszyć zbrojnymi rękawicami. Jedyną radą jest tu mocne uderzenie, czyli bomba lub inny przedmiot wywołujący eksplozję.

Czerwona niszcząca rękawice
W stosunku do czerwonej cegły rękawice okazują się narzędziem jednorazowym. Należy przyjąć proporcje: jedna cegła - jedne rękawice.

Brązowa
Najzwyklejsza cegła, można ją usunąć za pomocą zbrojnych rękawic, bomby lub bomby zegarowej.

INNE PRZEDMIOTY

Poza narzędziami, zabawkami, klątwami i dopalaczami kilka innych przedmiotów wpływa na przebieg gry lub punktację.

Megafon (tylko w trybie Questz)
Kiedy Grunt znajdzie megafon, wykrzykuje przez niego do operatora Incredible Gruntz Machine polecenie wyprodukowania jakiegoś narzędzia, zabawki lub cegły.

Książki pomocy
Wszechobecne w grze przedmioty, których zadaniem jest naprowadzenie gracza na rozwiązanie konkretnej sytuacji. Są umieszczane zwykle w pobliżu przeszkód, przełączników, mostów oraz miejsc, gdzie znajdują się wrogie Grunty. Znalezienie książki pomocy powoduje wyświetlenie na ekranie informacji, jak rozwiązać dany problem.

Litery W A R P (tylko w trybie Questz)
Na każdej planszy każdego poziomu jest gdzieś ukryta jedna litera słowa WARP. Znalezienie wszystkich nie jest niezbędne do ukończenia gry, ma jednak znaczący wpływ na punktację.

PC WORLD KOMPUTER

WIELKI KONKURS

GRUNTZ

Jeżeli masz bogatą wyobraźnię i trochę wolnego czasu, możesz dobrze się bawić, biorąc udział w konkursie.

Za pomocą edytora znajdującego się na płycie CD-ROM (opis edytora w numerze) ułóż własny poziom gry. Następnie wyślij go pod adresem redakcji PC WORLD KOMPUTER na dyskietce, płycie CD-R lub wskaż ftp w Internecie, skąd można będzie go pobrać. Prace z kuponem konkursowym prosimy przysyłać do 15 lutego 2000 roku.

Nadesłane poziomy gry zostaną umieszczone na płycie CD-ROM w PC WORLD KOMPUTER Nr 4/2000, a czytelnicy w specjalnej ankiecie wybiorą najlepsze.

Autorzy najciekawszych propozycji otrzymają atrakcyjne nagrody.

PC WORLD KOMPUTER **KUPON KONKURSOWY**

GRUNTZ

Imię: .....

Nazwisko: .....

Adres: .....

.....

Telefon: .....

Biorąc udział w konkursie wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych do celów marketingowych

Złote monety (tylko w trybie Questz)
Łatwiejsze do znalezienia niż litery i również nie ma to wpływu na przebieg gry, ale zwiększa „stan licznika". Znajdziesz je w miejscach, do których dostęp jest utrudniony i wiąże się zwykle z jakimś niebezpieczeństwem.

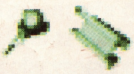
Zap Cola

Grunty uwielbiają pić Zap Colę, która ma właściwości regenerujące. Puszka Zap Coli pozwoli odzyskać Gruntowi 25 procent siły witalnej, trzylitrowa butelka zregeneruje tę siłę w 50%, a beczka Coli da Gruntowi pełną moc.

ZAKLĘCIA

W grze napotkasz sześć rodzajów zaklęć generowanych przez magiczne różdżki lub magiczne zwoje. Rodzaj zaklęcia zależy od koloru różdżki lub zwoju. W trybie Battlez różdżki losowo rzucają zaklęcia, tak więc efekty ich działania są nieprzewidywalne.

Zaklęcie zmrożenia (biała różdżka lub zwój w trybie Questz)
Zaklęcie powoduje, że znajdujące się w zasięgu jego działania Grunty zamieniają się w kostki lodu – z wyjątkiem stworka, który rzucił zaklęcie. Jeżeli zamrożony Grunt zostanie zaatakowany przez innego, atakujący także ulega zamrożeniu.



Zaklęcie zdrowia (zielona różdżka lub zwój w trybie Questz)
Daje ono 100 procent zdrowia wszystkim Gruntom znajdującym się w pobliżu – z wyjątkiem Grunta rzucającego zaklęcie.

Zaklęcie losowej zabawki (tylko w trybie Battlez)
Zaklęcie to w zasięgu swego działania powoduje przydzielenie zabawki każdemu Gruntowi z wyjątkiem Grunta, który rzucił zaklęcie. Zaklęcie jest dostępne tylko w trybie Battlez.

Zaklęcie zmartwychwstania (pomarańczowa różdżka lub zwój w trybie Questz)
Wypowiedzenie zaklęcia nad kałużą pozostałą po zabitym Gruncie, powoduje jego „zmartwychwstanie". Każdy zmartwychwstały Grunt ma tylko 25 procent energii życiowej i jak najprędzej powinien uzupełnić niedobór.

Zaklęcie toczącej się kuli (czerwona różdżka lub zwój w trybie Questz)
Zaklęcie tworzy cztery kule. Z miejsca, gdzie stoi stworek rzucający zaklęcie, zaczynają się one toczyć w czterech różnych kierunkach. Toczą się tak długo, aż napotkają przeszkodę, o którą się rozbiją, lub dopóki nie wpadną do wody.

Zaklęcie teleportu (tylko w trybie Battlez)
Teleportuje w losowo wybrane miejsce na polu gry wszystkie Grunty w zasięgu zaklęcia, z wyjątkiem Grunta, który je rzucił. Zaklęcie jest dostępne tylko w trybie Battlez.

INSTRUKCJA OBSŁUGI EDYTORA POZIOMÓW DO GRY „GRUNTZ”

Paweł Brągoszewski

Edytor poziomów do gry „Gruntz” nie należy do najłatwiejszych programów. Mimo to możesz z niego z powodzeniem korzystać, jeśli tylko zapoznasz się z najważniejszymi zasadami.

Instalacja programu

Przejdź do folderu, w którym zainstalowałeś grę „Gruntz”. Utwórz nowy folder – kliknij prawym przyciskiem myszy pusty obszar w oknie i z menu podręcznego wybierz *Nowy→Folder*. Otwórz nowy folder i skopiuj do niego wszystkie pliki edytora. Folder Custom, zawierający przykładowe poziomy, skopiuj do katalogu z grą. Możesz teraz utworzyć skrót do edytora poziomów i umieścić go na przykład na Pulpicie (kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę *GruntzEdit.exe*, przeciągnij na Pulpit i wybierz *Utwórz skrót(y) tutaj*).

Ustawienia edytora

Aby w pełni wykorzystać możliwości edytora poziomów do gry „Gruntz”, należy najpierw prawidłowo ustawić kilka ważnych opcji, bo inaczej praca z programem stanie się trudna i pełna przykrych niespodzianek.

1. Przejdź do *Gamez→Gruntz* i klinij *Calc Cow IDs*. Ta opcja musi być ustawiona, jeśli chcesz budować poziomy – na szczęście wystarczy zrobić to tylko raz.
2. Kolejna opcja ukryta jest w *Tools→Options*. W pole *Rez File* wpisz ścieżkę dostępu do pliku Gruntz.rez (znajdziesz go folderze z grą).
3. Spróbuj otworzyć jeden z poziomów dostarczonych wraz z edytorem (znajdziesz je w podfolderze Custom). Jeśli zostaniesz poproszony o podanie dostępu do pliku, w pole *Rez File* ponownie wpisz ścieżkę dostępu do pliku Gruntz.rez.

Od czego zacząć?

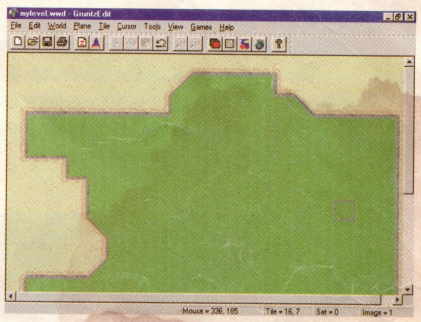
Po pierwsze, nie należy budować nowego poziomu od zera. Polecenie *File→New* nie powinno być używane. Dlaczego? Wymaga to zbyt dużo pracy, a takie same efekty możesz osiągnąć, korzystając z gotowej planszy jako szablonu. Na początek proponuję więc przejrzenie wszystkich dostępnych poziomów i wybranie tego, którego elementy chcesz wykorzystać przy budowie własnego poziomu. Warto zwrócić uwagę na pliki WWD, których nazwy zwierają człon „template”. Są to puste plansze, wypełnione jednym rodzajem klocków.

Po otwarciu wybranego poziomu możesz usunąć z niego wszystkie obiekty (*Objects→Delete All*), jeśli w ogóle jakieś się tam znajdują. W tym celu włącz tryb edycji obiektów (tryb edycji zmienia się za pomocą skrótu [Ctrl M]). Poziom jest już przygotowany do budowy.

Zanim zagłębisz się w tajniki budowy planszy, przejrzyj plik pomocy dołączony do edytora. Oprócz opisu sposobów budowy poziomu znajdziesz tam także dokładne listy wszystkich elementów gry.

Sceneria

Na początku zajmiesz się budową fundamentów, czyli ułożeniem klocków tworzących poziom. Pierwsza czynność to ustalenie rozmiaru planszy. Przejdź do *Plane→Properties* i wpisz odpowiednie wartości w pola *Tiles Hight* (wysokość) i *Tiles Wide* (szerokość). Następnie wybierz punkt startowy dla tego poziomu – ustaw opcje *Start X* i *Start Y* w *World→Properties*. W trakcie późniejszej edycji będziesz mógł wracać do punktu startowego, używając skrótu [Ctrl+Alt+S].



Zaczynamy od utworzenia zarysu przyszłej mapy

Następnie ustal numer poziomu. Jeżeli tworzysz poziom na podstawie jednego z szablonów, możesz pominąć tę część. Przejdź do *World→Properties*. W polu *Name* wpisz: ***Gruntz – Battlez 5*** lub ***Gruntz – Levelz 5***, zależnie od tego, czy przygotowujesz poziom w trybie dla wielu graczy („Battlez”) czy w trybie „Questz” dla jednego gracza. Numer poziomu musi odpowiadać części gry – w tym celu należy skorzystać z poniższej tabeli.

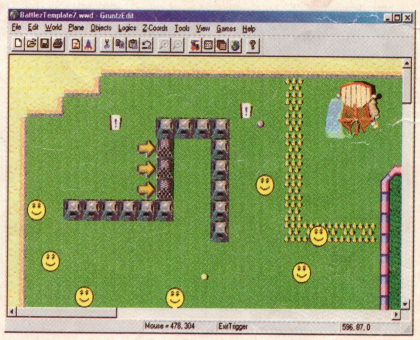
Część gry	Numer poziomu
Rocky Roadz	od 1 do 4
Gruntz iclez	od 5 do 8
Trouble in the Tropicz	od 9 do 12
High on Sweetz	od 13 do 16
High Rollerz	od 17 do 20
Honey, I Shrunk the Gruntz!	od 21 do 24
Miniature Masterz	od 25 do 28
Gruntz in Space	od 29 do 32

Uff... Udało mi się przebrnąć przez ustawianie początkowych opcji. Swój poziom tworzę na bazie pliku QueztzTemplate7.wwd. Najpierw zapiszę mapę pod nową nazwą, niech będzie Wyspa.wwd. Na razie całą mapę zajęła ładna zielona trawka. Na początek nie będę przesadzał z wielkością mapy. Przechodzę do Plane→Properties i ustawiam Tiles Wide i Tiles High na 20. Ustalę jeszcze punkt startowy: przechodzę do World→Properties i wpisuję za Start X 3 i za Start Y też 3. Teraz spróbuję zmienić moją łąkę w wyspę otoczoną wodą (dosyć mętną zresztą).

Klocki

Teraz możemy zająć się umieszczaniem kolejnych klocków na planszy. Można to robić na kilka sposobów:

1. Za pomocą skrótu [Ctrl+T] wywołaj okno z listą klocków, a następnie dwukrotnie kliknij wybraną pozycję. Klocek zostanie umieszczony we wskazanym miejscu na mapie.
2. Wpisz wprost z klawiatury numer klocka – nie jest to takie niewygodne, jak się wydaje, szybko zapamiętasz numery często używanych elementów.
3. Kliknij (raz) lewym przyciskiem myszy klocek na liście lub na mapie, a następnie prawym przyciskiem w miejscu, gdzie chcesz go wstawić. Możesz także przytrzymać naciśnięty prawy przycisk myszy i „malować” jak pędzlem.



Po dodaniu kilku klocków poziom nabiera kolorów

4. Użyj polecenia *Block Copy*. Przejdź do *Tools→Block Copy*, a następnie podaj współrzędne kolumny i wiersza początku obszaru, który kopiujesz, miejsce, gdzie chcesz skopiować klocki, oraz rozmiary kopiowanego obszaru. Uwaga: tego polecenia nie można cofnąć za pomocą opcji *Undo*, warto więc przed każdym wywołaniem *Block Copy* zapisać bieżący stan poziomu do pliku.

Budowanie mapy jest trochę pracochłonne, ale w końcu wyspa przybrała jako taki kształt. Okazuje się, że warto od razu powiększyć obrazki klocków w oknie Tile Images (przycisk +). Polecenie Block Copy jest całkiem wygodne, trzeba tylko pamiętać, że Source oznacza nie dowolne źródło, ale numer wiersza miejsca, z którego rozpoczynam kopiowanie. Najłatwiej jest zaznaczyć klocek, z którego zacznie się kopiowanie, a potem przy poleceniu Block Copy korzystać ze współrzędnych na dole okna (pole Tile=).

Teraz spróbuję wstawić pierwszą zagadkę – zbuduję mur otwierany ukrytym za czekoladową ścianą przyciskiem (muszę pamiętać o późniejszym wstawieniu rękawic) z małą pułapką – trzema wilczymi dołami (trzeba też będzie podrzucić szpadel).

Należy pamiętać o częstym testowaniu budowanej planszy

Testowanie

Po zbudowaniu podwalin pod przyszły poziom, czyli po określeniu z grubsza, jak będzie wyglądać mapa, warto pierwszy raz przetestować poziom. Gdy na mapie znajdzie się zbyt dużo nowych elementów, testowanie stanie się bardzo trudne, a nawet mała pomyłka może spowodować błędne wczytanie poziomu lub zawieszanie się gry. Budując poziom dalej, także testuj często swoje dzieło, najlepiej po dodaniu każdego nowego elementu. Nie musisz opuszczać gry po każdym teście – wystarczy za pomocą skrótu [Alt+Tab] przeskoczyć do edytora poziomów (musi być uruchomiony), dokonać zmian, zapisać poziom do pliku, wrócić do gry (znowu [Alt+Tab]) i użyć skrótu [Ctrl+Alt+R], aby ponownie załadować poziom.

Zobaczmy, jak będzie wyglądała nasza mapa w grze. A co to? Lista dostępnych poziomów Custom level jest pusta! Chyba nie skopiowałem folderu Custom do folderu C:/Gry/Gruntz... Tak, teraz już wszystko w porządku.

Za pomocą obiektów budujemy najważniejsze części poziomu

Obiekty

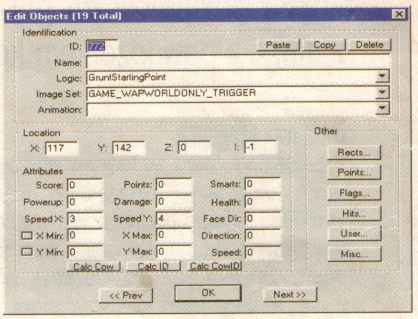
Gdy wstępny szkic mapy jest gotów, można rozpocząć wstawianie obiektów. Na początku zdecydowanie najprostszą metodą jest kopiowanie obiektów za pomocą Schowka. Wystarczy otworzyć odpowiedni plik z pełnym poziomem, zaznaczyć obiekt i skopiować go ([Ctrl+C]), wrócić do własnego poziomu i wkleić obiekt ([Ctrl+V]) w miejsce wskazywane przez kursor myszy. Uwaga: wszelkie operacje na obiektach możliwe są tylko w trybie edycji obiektów (tryby przełączysz skrótem [Ctrl+M]).

Możesz także wstawiać obiekty inną metodą – dwukrotnie kliknij wybrane miejsce na mapie. Pojawi się okno *Edit Objects*, w którym musisz wpisać sporą liczbę informacji, a następnie kliknąć przycisk *OK*. Jeśli chcesz zmienić właściwości istniejącego obiektu, kliknij go dwukrotnie lewym lub raz prawym przyciskiem myszy.

Na początek skopiowałem punkt startowy (miejsce, w którym pojawia się Grunt), szpadel i rękawice z innego poziomu. Przetestujmy to... Dobrze, dobrze, ojej! Spróbowałem rozbić mur i nagle gra się zakończyła!

Właściwości obiektów

Teraz pora na coś naprawdę trudnego. Obiekty stanowią o jakości poziomu, a ich prawidłowe wstawienie wiąże się z przebrnięciem przez kilka okien pełnych dziwnych opcji. Co znaczą jednak wszelkie przeszkody, gdy można zbudować własny poziom dla Gruntów!



Edycja obiektów wymaga dobrego zaznajomienia się z oknem *Edit Objects*

Głównym oknem związanym z właściwościami obiektu jest *Edit Objects*. Chociaż wygląda ono groźnie, nie wszystkie opcje muszą być użyte. Warto kliknąć przyciski *Rects* i *Flags*, żeby obejrzeć dwa kolejne okna – tu również tylko niektóre opcje będą wykorzystane. Dokładne opisy sposobów wykorzystania poszczególnych obiektów wraz z wartościami, które należy wpisać w odpowiednie pola w oknach właściwości, znajdziesz się w pliku pomocy w rozdziale „Game Logics".

Wstawianie obiektów nie jest najprostsze... Ale korzystając ze Schowka, można szybko zapełnić planszę. Okazało się, że warto skorzystać z przycisków Calc, Calc Cow i Calc Cow ID po dodaniu obiektu, a nawet po zmianie (na przykład przesunięciu) jednego z istniejących. Najwyraźniej edytor może w ten sposób uaktualnić jakieś ważne, a niewidoczne parametry (przyciski te znajdują się w oknie Edit Objects). Udało mi się dodać własne obiekty bez używania Schowka, ale musiałem najpierw zajrzeć do pliku pomocy. Jeżeli gra kończy się w trakcie testowania poziomu, oznacza to, że wstawiłeś błędną wartość we właściwościach obiektów, lub że jakiś element na mapie (na przykład przycisk) nie został opisany.

Przydatne skróty klawiaturowe

Kombinacja klawiszy	Akcja
[Ctrl+M]	zmiana trybu edycji: klocki/obiekty
[Ctrl+O]	wczytanie pliku z poziomem
[Ctrl+S]	zapisanie poziomu do pliku
[Ctrl+C]	skopiowanie obiektu do Schowka
[Ctrl+X]	przeniesienie obiektu do Schowka
[Ctrl+V]	wklejenie obiektu ze Schowka
[Ctrl+Alt+P]	przejście w miejsce o podanych współrzędnych
[Ctrl+Alt+S]	przejście do punktu startowego
[Ctrl+Alt+W]	ustawienie punktu końcowego
[Ctrl+G]	włączenie/wyłączenie siatki
[Ctrl+P]	zapisanie poziomu jako pliku BMP
[Ctrl+Alt+R]	w grze: ponowne załadowanie poziomu

Zakończenie

Na koniec przypomnienie najważniejszych spraw. Po pierwsze, warto dokładnie zapoznać się z pomocą dołączoną do edytora poziomów – to znacznie uprości budowę planszy. Należy też pamiętać o częstym testowaniu poziomu, najlepiej po dodaniu każdego nowego elementu. Gdy plansza jest gotowa, warto ją komuś pokazać – z pewnością zauważy kilka błędów, o których nie miałeś pojęcia. Gdy wszystko działa tak, jak powinno, pozostało tylko przejść do *World→Properties* i polu *Author* wpisać swoje imię i nazwisko lub pseudonim.

Poziom gotowy!

Pierwsze w Polsce czasopismo z płytą DVD!

od 25 maja w kioskach

Wszystko o technologii DVD

- **testy: zestawów, napędów, odtwarzaczy stacjonarnych, kart dekodujących**
- **dźwięk w DVD, na czym oglądać, porównanie technologii**
- **gdzie wypożyczyć i kupić płyty, gdzie kupić sprzęt?**
- **Microcosmos - wersja pełnometrażowa filmu na płycie dołączonej do numeru**

Cena - 35 zł, dla prenumeratorów - 22 zł

Tak, zamawiam PC World Komputer Special „Wszystko o DUD"

❒ w cenie 35 zł + 2 zł za wysyłkę ❒ w cenie 22 zł - oferta tylko dla prenumeratorów PC World Komputer

❒ prenumeratę zamówiłem bezpośrednio w wydawnictwie: mój numer katalogowy _____ ❒ prenumeratę zamówiłem u jednego z kolporterów prasy

(prosimy o przesłanie potwierdzenia opłacenia prenumeraty)

Imię i Nazwisko

Firma

ulica

tel.

kod

miasto

e-mail

Należność ureguluję: ❒przekazem ❒ przelewem na konto IDG Poland S.A.: PeKaO S.A. X/O Warszawa, nr r-ku: 12401095-75003584-2700-401112-002-0000

(wysyłkę zamówionych egzemplarzy rozpoczynamy w ciągu pięciu dni od otrzymania wpłaty)

❒ Wyrażam zgodę ❒ Nie wyrażam zgody na umieszczenie moich danych teleadresowych w bazie danych IDG Poland S.A. i wykorzystywanie ich w celach marketingowych.

data

podpis

aby zamówić PC WORLD KOMPUTER SPECIAL

wyślij wypełniony kupon faksem **0-22 611 0888**

albo odeślij wypełniony kupon pocztą na adres: **IDG Poland S.A. skr. pocztowa 73, 00-991 Warszawa**

zadzwoń na bezpłatną infolinię **0-800 12 00 14**

lub prześlij nam informację e-mailem: **prenumerata_pcwk@idg.com.pl**

TO MI GRA!

* Więcej szczegółów w kolorowym katalogu firmy SAITEK.

P750
Pad z przepustnicą*

R100
Kierownica z pedałami*

Cyborg 3D Pad
Wielofunkcyjny programowalny pad*

USB

Saitek

Perfekcja Kontroli

www.saitek.com

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski: P.H.U. Lanser, ul. Skrzydlata 1a 82-300 Elbląg tel. 055 233-59-44 fax 055 233-93-65
lanser@softel.elblag.pl

Kupon na bezpłatny katalog